1 ご使用になる前に

ごあいさつ

このたびは『ロックマンワールド2』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

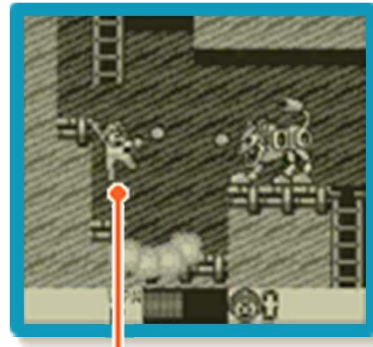
⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

2 ゲーム紹介

ロックマン

『ロックマンワールド2』は、ファミコンで発売された『ロックマン2』と『ロックマン3』の世界を、ゲームボーイ版として1つにまとめたアクションゲームです。主人公の「ロックマン」を操作してステージを進み、ボスを倒していきます。

ストーリー

Dr.ワイリーは『ロックマンワールド1』でロックマンに敗れた。
ズタボロになりながらも次の作戦を考えた彼は、あるアイデアを思いついた。時空研究所で研究しているタイムマシンを盗んで、過去を変えてしまおうと考えたのだ。
そう！Dr.ワイリーが騒動を起こす以前、ロックマンがまだ家庭用ロボットだった頃に戻り、最強のロボット軍団で襲いかかれば、必ずや倒せるに違いないと考えたのだ。
数か月後、Dr.ワイリーは時空研究所からタイムマシンを奪うことに成功した。ただちに時間を超える旅に出ようとしたが、直前に危険を感じ緊急停止した。タイムマシンに欠陥があることを発見したのだった。

その頃、時空研究所の調査を依頼されていたライト博士は、助手として連れていたラッシュのスーパー臭覚によってDr.ワイリーの仕業であることを突き止めた。嫌な予感を感じた彼は、すぐにロックマンを呼びラッシュと共にDr.ワイリーを捜し出すよう指示するのだった。
Dr.ワイリーはついにタイムマシンの改造に成功した。しかし、タイムマシンは未来の行き来しかできなかった。そこでDr.ワイリーは未来のロックマンを調べた。未来のロックマンは平和な家庭用ロボットに戻されていた。そこで、Dr.ワイリーは未来の自分と結託し、戦闘機能のないロックマンを連れ戻し、改造を加え現代のロックマンにぶつけることにした。そのころ、ようやくワイリー基地を発見したロックマンとラッシュは、強敵ロボットをなぎ倒し、先に進むのだった。しかし、よもや未来の自分と闘うことになろうとは、そのときのロックマンは、まだ知る由［よし］もなかった……。

3 操作方法

ステージでの操作方法

移動	✜
ハシゴの上り下り	✜
ハシゴから手を離す	Ⓐ
ジャンプ	Ⓐ
スライディング※1	✜+Ⓐ
攻撃	Ⓑ
ラッシュを呼び出す	Ⓑ（ラッシュの機能を選んでいるとき）
武器セレクト画面の表示※2	START
選択	✜（武器セレクト画面のとき）
決定	Ⓐ/ START （武器セレクト画面のとき）

※1 スライディング中に進行方向と逆の方向に✚を押すと、スライディングの方向を変えられます。
※2 装備を変更しないで武器セレクト画面を閉じるときは、装備中の武器を選んでⒶ/START を押します。

その他の操作方法

選択	✚
決定	Ⓐ/START

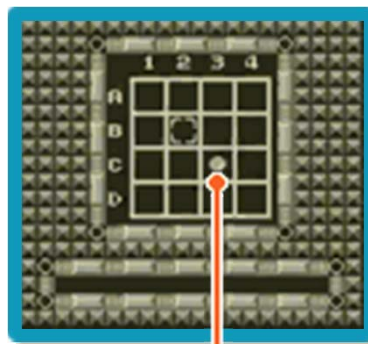
✚と◎、SELECT とⓎは同じ操作ができます。

4 ゲームの始めかた

タイトル画面

最初から遊ぶときは「GAME START」を、続きから遊ぶときは「PASS WORD」を選びます。

続きから遊ぶとき

パスワード（チップの配置）を以下の操作で入力します。入力が終わったら START を押します。

チップ

※パスワードは、パスワード画面（→7）に表示されます。
※ロックマンの残り数やライフエネルギーゲージ（→8）は初期状態で始まります。

カーソルの移動	✜
チップを置く・消す	Ⓐ
決定	START

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

6 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

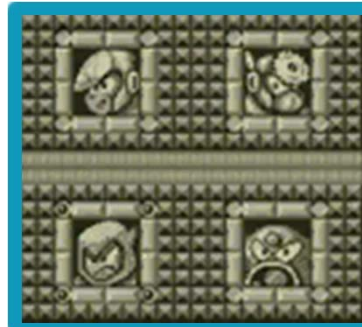
HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときにⓁ＋Ⓡを同時に押しながらⓎで切り替えます。

7 ゲームの進めかた

ボス選択画面

各ステージのボスが表示され、選ぶとステージが始まります。4つのステージをすべてクリアすると、新たなステージを選べるようになります。

※新たなステージが出現したあとは、それまでの4つのステージを選ぶことができなくなります。

ステージクリア

ロックマンを操作して、敵を倒したり、トラップを回避したりしてステージを進みます。ステージの最後にいるボスを倒すと、ステージクリアです。

武器とラッシュの機能

武器セレクト画面（→8）で、使用する武器やラッシュの機能を選べます。

武器

最初はロックバスターのみを装備しています。ボスを倒すと、そのボスが持っていた武器が手に入ります（→10）。

ラッシュの機能

特定のボスを倒すと手に入り、ラッシュの機能を使えます（→11）。

ミスとゲームオーバー

ロックマンの残り数が0のときにミスをすると、ゲームオーバーです。次の場合にミスとなり、残り数が1減ります。

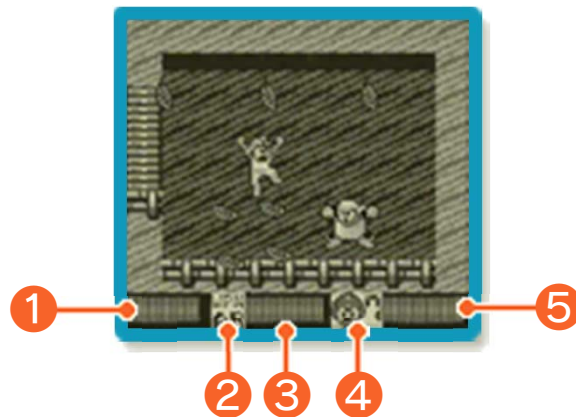
・ライフエネルギーゲージがなくなる
・穴に落ちる
・特定のトラップに当たる

ゲームオーバーになったあとに表示されるメニューで、Ⓐを押すとボス選択画面に戻ります。Ⓑを押すとコンティニューとなり、同じステージを最初からプレイします。

※コンティニューは何度でもできます。

パスワード画面

ステージをクリアしたりゲームオーバーになったときに表示されます。

8 画面の見かた

① 武器エネルギーゲージ

装備中の武器やラッシュの機能を使うのに必要なエネルギーです。武器などを使うと減ります。

※ロックバスター（→10）を装備しているときは表示されません。

② 装備中の武器

③ ライフエネルギーゲージ

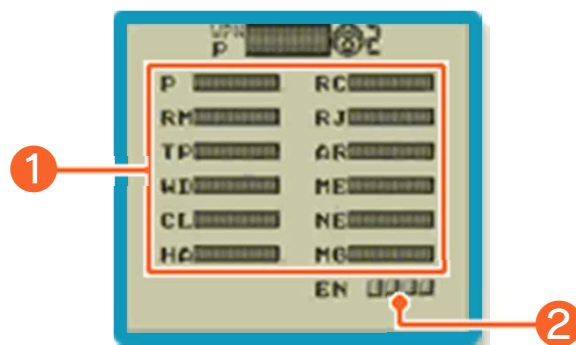
ロックマンの体力です。ダメージを受けると減ります。

④ ロックマンの残り数

⑤ ボスエネルギーゲージ

ボスの体力です。

※ボスと戦っているときに表示されます。

武器セレクト画面

① 武器エネルギーゲージ

武器やラッシュの機能は、それぞれに武器エネルギーゲージが設定されています。
※ロックバスター（P）には、武器エネルギーゲージの代わりに、ライフエネルギーゲージが表示されます。

② 持っているエネルギー缶（→9）

9 アイテム

ステージ内に置かれていたり、敵を倒したときに出現したりします。

ライフエネルギー

小を取るとライフエネルギーゲージが少しだけ、大を取ると大きく回復します。

武器エネルギー

小を取ると武器エネルギーゲージが少しだけ、大を取ると大きく回復します。回復できるのは、使用中の武器やラッシュの機能のみです。

エネルギー缶

使用すると、ライフエネルギーゲージが全回復します。最大で4つまで持てます。

1UP

ロックマンの残り数が1増えます。最大で9まで増やせます。

10 武器

ロックバスター（P）

何度でも使用できます。Ⓑを連続して押すと3発まで連射できます。

リーフシールド（WD）

ロックマンの周囲を回転し、バリアになる木の葉を出します。木の葉は✜を押した方向に飛ばせます。

クラッシュボム（CL）

爆弾を発射します。カベにふれるとくっついて、一定時間後に爆発します。

エアーシューター（AR）

小さな竜巻を発生させ、上方向を攻撃します。

メタルブレード（ME）

貫通するのこぎりの刃を飛ばします。✜を押して8方向に撃ち分けられます。

ニードルキャノン（NE）

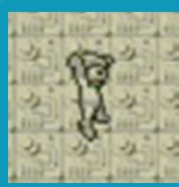
針を発射します。Ⓑを押し続けると3発まで連射できます。

ハードナックル（HA）

貫通するパンチを発射します。発射後は✚で少しだけ軌道を変えられます。

マグネットミサイル（MG）

敵を追跡する効果のあるミサイルを発射します。

タップスピン（TP）

ジャンプ中にⒷを押すと、ロックマンが高速回転します。その状態で敵に体当たりをすると、ダメージを与えます。

サクガーン（SG）

ゲームの終盤で「サクガーン（SG）」と呼ばれる謎の武器が手に入ります。

11 ラッシュの機能

ラッシュコイル（RC）

上に乗ると高くジャンプできます。ジャンプすると武器エネルギーゲージを消費します。
※一度ジャンプすると、ラッシュは去っていきます。

ラッシュマリン（RM）

上に乗ると✜で水中を自由に移動できます。乗っている間、武器エネルギーゲージを消費します。

ラッシュジェット（RJ）

上に乗ると✜で空中を自由に移動できます。乗っている間、武器エネルギーゲージを消費します。

ラッシュマリンやラッシュジェットの使用を中止するときは、武器セレクト画面でほかの武器を選びます。

※ラッシュは画面内に1体のみ呼び出せます。

12 お問い合わせ先

『ロックマンワールド2』
に関するお問い合わせ先

株式会社カプコン

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。